DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xix**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah..... 6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 8

2.1.1 Pengertian Sistem 9

2.1.2 Karakteristik Sistem 12

2.1.3 Klasifikasi Sistem 15

2.2 Konsep Dasar Informasi 16

2.2.1 Pengertian Informasi 17

2.2.2 Siklus Informasi..... 18

2.2.3 Nilai Informasi 19

2.2.4 Kualitas Informasi 21

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi 23

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi..... 23

2.3.2 Komponen Sistem Informasi..... 23

2.4 Definisi Judul Penelitian 25

2.4.1 Pengertian Data 25

2.4.2 Pengertian Pengolahan Data 26

2.4.2.1 Siklus Pengolahan Data 26

2.4.3 Pengertian Gereja 27

2.4.4 Sifat Dasar Panggilan Gereja 27

2.5 Arsitektur Aplikasi 28

2.5.1 Pengertian Jaringan Komputer 28

2.5.2 Jenis-jenis Jaringan Komputer 28

2.5.3 Topologi Jaringan Komputer..... 29

2.5.4 Manfaat Jaringan Komputer..... 32

2.6 Konsep Dasar OOP 33

2.7 Perangkat Lunak Pendukung..... 36

2.7.1 Netbeans 36

2.7.2 Sekilas tentang Java 37

2.7.2.1 Keunggulan Java 38

2.7.3 MySQL 40

2.7.4 Xampp..... 41

2.7.5 iReport 42

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 43

3.1.1 Sejarah Singkat GPIB Galilea Palabuhanratu 43

3.1.2 Visi dan Misi GPIB Galilea Palabuhanratu 45

3.1.3 Struktur Organisasi GPIB Galilea Palabuhanratu 46

3.1.4 Deskripsi Tugas 48

3.2 Metode Penelitian 52

3.2 1 Desain Penelitian 52

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 53

3.2.2.1 Sumber Data Primer 53

3.2.2.2 Sumber Data Primer (Dokumentasi) 53

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 54

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 54

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 55

3.2.3.3 Alat Bantu dan Perancangan 58

3.2.4 Pengujian Software 59

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 61

4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 61

4.1.1.1 Proses Bisnis Berjalan 62

4.1.1.2 Use Case Diagram 70

4.1.1.3 Skenario Use Case 70

4.1.1.3.1 Skenario Use Case Pendaftaran Anggota Jemaat 71

4.1.1.3.2 Skenario Use Case Keluar Keanggotaan 72

4.1.1.3.3 Skenario Use Case Penerimaan Kas 73

4.1.1.3.4 Skenario Use Case Pengeluaran Kas 74

4.1.1.4 Activity Diagram 75

4.1.1.4.1 Activity Diagram Pendaftaran Anggota Jemaat..... 75

4.1.1.4.2 Activity Diagram Pindah Keanggotaan 76

4.1.1.4.3 Activity Diagram Penerimaan Kas 77

4.1.1.4.4 Activity Diagram Pengeluaran Kas 78

4.1.2 Evaluasi Proses Bisnis yang Sedang Berjalan 79

4.2 Perancangan Sistem 80

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 80

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 81

4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 81

4.2.3.1 Proses Bisnis Diusulkan 82

4.2.3.2 Use Case Diagram 87

4.2.3.3 Skenario Use Case 89

4.2.3.3.1 Skenario Use Case Autentikasi User 89

4.2.3.3.2 Skenario Use Case Mengolah Pendaftaran Anggota 90

4.2.3.3.3 Skenario Use Case Mengolah permohonan keluar anggota..... 92

4.2.3.3.4 Skenario Use Cas Mengolah Penerimaan Kas 94

4.2.3.3.5 Skenario Use Case Mengolah Pengeluaran Kas 95

4.2.3.4 Activity Diagram 97

4.2.3.4.1 Activity Diagram Autentikasi User 97

4.2.3.4.2 Activity Diagram Mengolah Pendaftaran Anggota 98

4.2.3.4.3 Activity Diagram Mengolah Permohonan Keluar Anggota ... 99

4.2.3.4.4 Activity Diagram Mengolah Penerimaan Kas 100

4.2.3.4.5 Activity Diagram Mengolah Pengeluaran Kas 101

4.2.3.5 Sequence Diagram 101

4.2.3.5.1 Sequence Diagram Autentikasi User 102

4.2.3.5.2 Sequence Diagram Mengolah Pendaftaran Anggota 103

4.2.3.5.3 Sequence Diagram Mengolah Permohonan Keluar Anggota . 104

4.2.3.5.4 Sequence Diagram Mengolah Penerimaan Kas 105

4.2.3.5.5 Sequence Diagram Mengolah Pengeluaran Kas 106

4.2.3.6 Class Diagram 107

4.2.3.7 Object Diagram 108

4.2.3.8 Component Diagram 111

4.2.3.9 Deployment Diagram 112

4.2.4 Perancangan Antar Muka 112

4.2.4.1 Perancangan Struktur Menu 112

4.2.4.2 Perancangan Struktur Input 113

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan 119

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 120

5.1.1 Batasan Implementasi 120

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 121

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 121

5.1.4 Implementasi Basis Data 122

5.1.5 Implementasi Antar Muka 126

5.1.5.1 Implementasi Halaman Utama 126

5.1.6 Penggunaan Program 127

5.2 Pengujian 129

5.2.1 Rencana Pengujian 132

5.2.2 Kasus Hasil Pengujian 133

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 136

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 137

6.2 Saran 138